

SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika komputerowa

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium 11

15.06.2020

Temat: Grafika 3D w bibliotece WebGL/GLSL

Wariant: 16

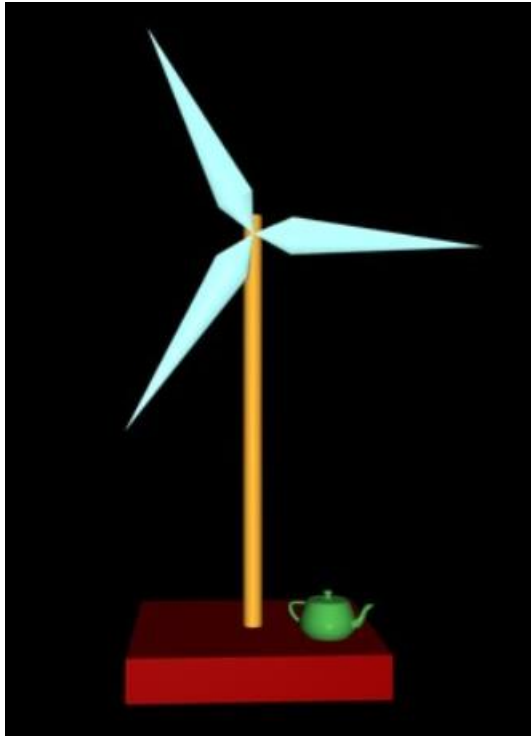
Szymon Szałata

Informatyka I stopień,
stacjonarne, 4 semestr,

Gr. 1B

1. Polecenie:

Celem zadania było zastąpienie małego sześcianu obecnego w pliku wiatrakiem przedstawionym na rysunku oraz zaimplementowanie odpowiednich funkcji, które pozwolą na obracanie się śmigieł tego wiatraka.



2. Wprowadzone dane:

Zdefiniowałem zmienną „angle” odpowiadającą za kąt śmigieł.

3. Komendy wykorzystane podczas pracy nad projektem:

```
pushMatrix()  
.rotateY()  
.scale()  
.render()  
popMatrix()
```

4. Wynik Działania:



https://github.com/virouzrx/GK_LAB11

5. Wnioski

WebGL/GLSL, tak jak three.js pozwala na tworzenie obiektów w przestrzeni trójwymiarowej oraz animowaniu ich. Nowością są shadery, które mogą wzbogacić pracę, ale też ją utrudnić.